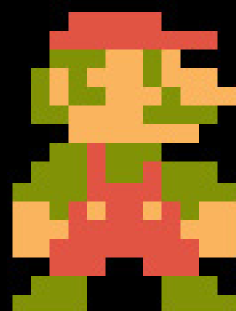
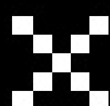
MagazinNES

Especial No. 3
Diciembre 2009

Revista NO oficial de... Nintendo®

Especial No. 3



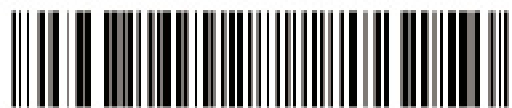
Misceláneos de NES

magazinnes.blogspot.com

Curiosidades, Mitos, Trucos, Anécdotas...

¡¡Todo está aquí!!

PROHIBIDA SU VENTA

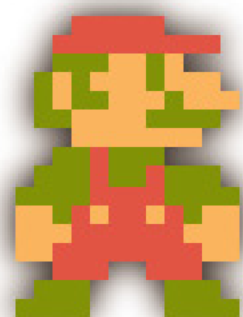
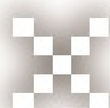


MagazinNES

Especial No. 3
Diciembre 2009

Revista NO oficial de... Nintendo®

Especial No. 3

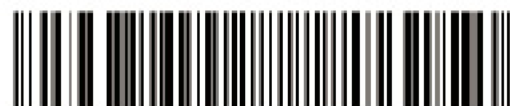





Misceláneos de NES

magazinnes.blogspot.com

PROHIBIDA SU VENTA



Curiosidades, Mitos, Trucos, Anécdotas...

¡¡Todo está aquí!!

Editorial

El *Scrapbook*: bonita manera de hacer arte no profesional, como uno lo quiera y con lo que se quiera. Esa ha sido la idea de este tercer Especial, que no obstante también fue ideado (y basado) en viejas recetas como la de ***Reader´s Digest*** con su "*Los porqués del cuerpo humano*".

El objetivo es que tengas a la mano una fuente de información que condensa 100 eventos clave de la consola, nada, poco, o muy conocidos, tú lo dirás, y por ese mismo principio (informativo), es mi deseo que sea como una guía de consulta y referencia, por lo menos para que puedas entablar una conversación, o mirar con otra óptica los remanentes de este mismo **Sistema de Entretenimiento Nintendo**.

Como aquí no hay dibujitos, *collage*, o algo que se le parezca, ¿qué tal si mejor vamos al contenido, y dejamos la aburrida explicación editorial para otro momento?...

Tygrus

Kirby













0

El número cero no puede ser para nadie más que para una figura de peso, un “Dream Lander” de nombre ***Kirby***.

La Bolita de sebo (como el Rey Dedede le llama) fue (y es) uno de los leviatanes comerciales de **Nintendo**, y ciertamente el personaje más prominente en la última etapa de la existencia de la consola.

Lo increíble es que fue metido en la programación del primer juego (***Kirby´s Dream Land***, para ***Game Boy***) como personaje provisional de nombre ***Popopo*** para simular al protagonista, pero gracias a su simpatía y simpleza consiguió quedarse con la planta. Siendo que el ***Game Boy*** era monocromático, el color de **Kirby** era poco importante pero, para su aparición en **NES, Shigeru Miyamoto** quería que fuese de color amarillo ***Pokémon*** (seguro también pensaste en **Pac-man**), y otros, que fuera del color de las mangas del chaleco blanco de Napoleón, como apareciese en la caja Occidental del **GB**. Al final, se respetó el color rosa que **Masahiro Sakurai**, su creador, quería que tuviera.

Como dije, **Kirby** fue toda una luminaria de la década de los noventas (década con un sin fin de personalidades tiernas del videojuego, compitiendo por las sonrisas de los niños), y aún con todas sus rosaduras de pañal, su fama creció tanto que hoy no se puede hablar de **Nintendo** sin que por algún lado de la foto se vea a **Kirby** montado en una estrella de su natal ***Dream Land***.

Pasando al juego de **NES**: ***Kirby´s Adventure***, en él se nos explica cómo este ser pertenece a un planeta donde soñar es la clave de la felicidad, pero el día en que todos se despiertan sin haber soñado nada, entonces sobreviene la tragedia, o la aventura, y es ahí donde **Kirby** debe restaurar la fuente de los sueños: una varita mágica partida en 7 trozos. Una gran historia que toca el corazón de todo soñador del sistema **NES**, del que toca seguir hablando.

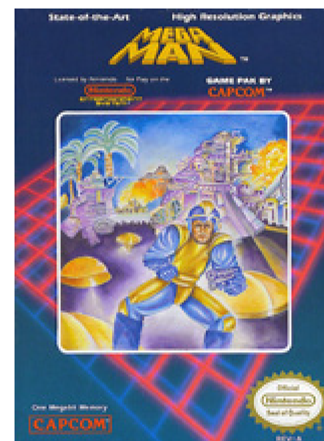
Como párrafo final, este es el juego con más memoria de la consola, teniendo 6MB, aprovechados sobre todo en los gráficos, y en la habilidad principal de **Kirby**: comer enemigos para imitar sus habilidades.



El primer Kirby haciendo ¡Boooooo!

Box-Arts

1 MEGAMAN



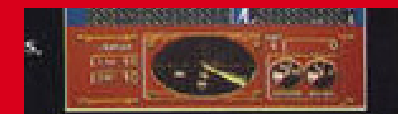
La caja de Megaman 1 es de las más famosas del Sistema por ser horrible como tepocata, y porque los personajes están muy... espaciales.

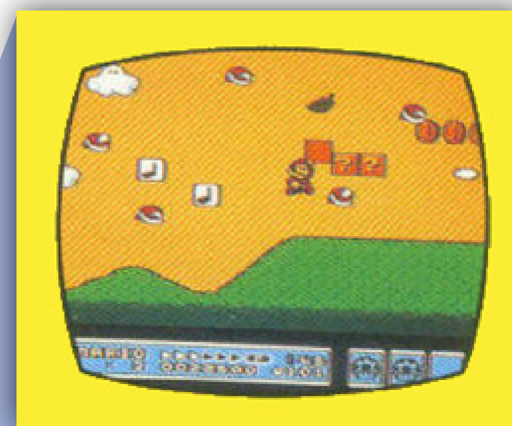
Lo increíble es que el juego es ¡de los más fabulosos de NES!

2 The Hunt for Red October



Y antes de ver un Box-Art interesante, pongamos un ejemplo de capturas que no aparecen en el juego, como esta, del título **The Hunt For Red October**, donde el radar no corresponde al del juego.





3 SUPER MARIO BROS. 3



Cuánta polémica se levanto con el reverso de la caja de Super Mario Bros. 3: en ella vemos una captura de lo que parece ser ¡un nivel perdido!

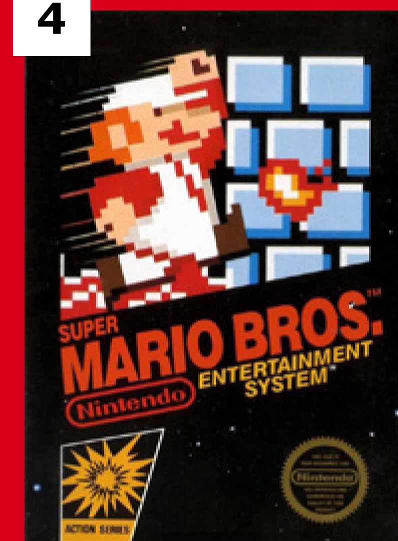
Como mucha gente preguntaba por él, la respuesta oficial fue que se trataba de un nivel existente en un prototipo.

A la fecha, nadie sabe, nadie supo, donde quedó dicho prototipo.

En una producción futura esta imagen sería removida del reverso de la caja, imagino que para evitar más preguntas incómodas.

SUPER MARIO BROS

4



¿Qué bicho le ha picado a Mario como para saltar a la lava y dispararle a un muro?... el amigo *Erconesis* no es el único que se hace esa pregunta misteriosa. Loco (Mario, no tú).

Mitos y Verdades del Siglo XX



5 Escape del *Mundo Minus* en Super Mario Bros



Que yo recuerde, el descubrimiento del Mundo Minus (o Mundo -1) es de los pocos secretos que le dieron la vuelta al mundo, quizás por eso muchos se dieron a la tarea de buscar la salida de ese nivel acuático a como diese lugar, y ni tardo ni perezoso un rumor comenzó a hacer ruidito en el oído: tenías que recoger todas las monedas para hallar la salida, además de seguir una ruta milimétricamente EXACTA, y con eso santo remedio.

Analistas del juego han dicho que este no es el mundo -1, sino el mundo 36-1, porque el número 36 está representado por un espacio en blanco. El nivel, por cierto, es idéntico al 7-2, aunque claro, con un bucle al final del mismo que, por tanta agua creo yo, hace que repitas y repitas.

A la fecha, el Mundo Minus no tiene salida. O mejor dicho, sí la tiene, pero o es con los pies por delante, o con eso que se llama “Reset”.

VEREDICTO: NO HAY SALIDA

6 El Nivel 13 de Battletoads



Este fue otro de esos rumores que por fortuna se podía demostrar, el problema es que no cualquier chiquillo menor de 10 años podía llegar al final de Battletoads, grabarlo con la videocassettera, y enviarlo por correo a alguna revista (y que la revista lo publicara).

Y bien, como estamos aquí para enderezar entuertos, el nivel 13 sí existe, y es nada más y nada menos que el pico de la torre Revolution, es decir, el enfrentamiento contra Dark Queen.

Y bueno, hoy ya no hay que meterse en tanto predicamento para demostrarlo, por tanto, introduce este código Game Genie para que lo veas por tí mismo: IAXAALAE

Pero si lo que quieres es comprobarlo a la manera y usanza de los viejos tiempos, entonces llega con Dark Queen y deja que te gane, enseguida continua y el Professor T. Bird mostrará en el plano el **Nivel 13: Armageddon**. ¿Cómo?, ¿esperabas acaso otra de esas locas carreras contra castores y robodrones?...

VEREDICTO: SI EXISTE EL NIVEL 13, AUNQUE NO SEA LO QUE TE ESPERAS

7 Episodios perdidos de Nightshade



Nightshade fue un videojuego caro, con gráficos no del todo agradables, y en resumen, un título que no alcanzó esa expectativa de ser de los favoritos e imprescindibles del sistema.

Este optimismo sobrado (antes de comenzar a vender el juego) hizo que se pensara en secuelas, quizás precuelas también, como si fuesen episodios de una gran aventura detectivesca, lo cual se puede apreciar en el subtítulo de la presentación del juego.

Tristemente (porque el juego es bueno), no se sabe sí las secuelas o de plano algunos prototipos, o aunque sea unas rayas, existen; unos dicen que sí, otros dicen que nunca se programaron, pero como haya sido, el rumor sigue dando en qué pensar (y qué buscar).

VEREDICTO: MISTERIO SIN RESOLVER. ALGO LE SALIÓ BIEN A VORTEX, DESPUÉS DE TODO

ZELDA 3 8



¿Existió un prototipo de **Zelda 3** para **NES**?... la pregunta de los 64... bueno, ya deben ser como 500 millones de dólares.

Érase una vez, en la promisoria Tierra de Hyrule, un duende traviesillo se dio a la tarea de vender un prototipo de este “supuesto” juego, en un sitio de subastas llamado *ebay*. Hasta ahí, como que todo sonaba a cuento de gremlin que comió luego de media noche, o a algo igual de irreal como la voz de Zelda despertándote a medio sueño en plena tormenta se-acaba-el-mundo para que desobedecieras a tu tío; pero el asunto paso a 8 columnas cuando el supuesto ganador de la subasta puso la foto que ves en esta nota, sí, él decía que el juego era auténtico, y como prueba podíamos ver la todo poderosa Trifuerza en la pantalla de presentación, y el nombre que seguro hizo los ojos como caramelo de peluquería de todos los que lo vimos: “***Zelda, Triforce of the Gods***”...

El engaño del siglo, diría yo (en esto del sistema). Tiempo más tarde se aclararía el asunto, al demostrar que esta foto corresponde a un beta del juego de ***Super Nintendo*** “**A Link To The Past**”, que en Japón se conoció como (adivinaste) “**Triforce of The Gods**”: un juego que pondría en jaque al *Génesis* de **SEGA**, y que sería exclusivo para la Super Maquinota.

Ahh! pero que *pelaos* tan *pelaos*.

VEREDICTO: NO JUEGUEN CON NUESTROS SENTIMIENTOS DE ESTE MODO

El Hamster en el Microondas en Maniac Mansion

9 Solo a una mente perversa se le puede ocurrir meter el Hamster al microondas, ¿verdad?

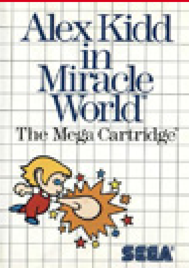


Se dice que muchos lo intentaron, pero no funcionaba. Lo que sucede fue que en la primera remesa de juegos (249,999 aproximadamente) sí se podía, pero por las políticas de censura de **Nintendo** se tuvo que cambiar para las producciones futuras, o en muchas casas habría palomitas de maíz con aderezo de Hamster (sorry, a mí también me dio asco).

Así que ya sabes, si te encuentras un juego de **Maniac Mansion** de la primera producción, podrás hacer Hamster extra crujiente.

VEREDICTO: ERES UN ASESINO DE HAMSTERS EN PRIMER GRADO

10 Compatibilidad Sega - Nintendo



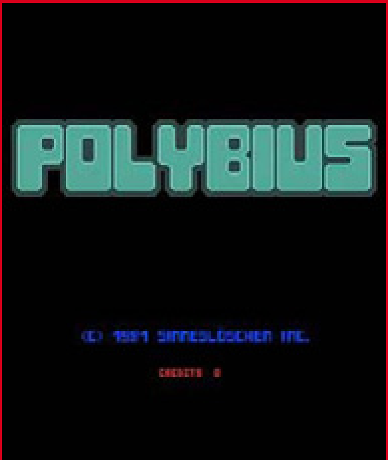
Uno de mis rumores favoritos fue el de que los cartuchos de **SEGA** (qué importa si era *Master System* o *Génesis/Mega Drive*) eran compatibles con el **Nintendo** (o **NES**, pues), incluso decía “el amigo del amigo de mi primo” que esa era una de las ventajas del sistema de **Nintendo**, pero que no lo dijeras tan fuerte o podrían enterarse los ejecutivos de **Nintendo**, y cambiarle el *firmware* como castigo al chivatazo, o hasta ponerle algo como una “pata de conejo”.

Ahh! pero como algunos logramos la hazaña de conseguir juegos de **SEGA** para hacer la prueba*, y a fuerza de golpes y encontronazos no hallábamos la forma de embonarlos en la consola **NES**, entonces venía el amigo (el mismo malora que nos metió esa diabólica idea en la cabeza) a decirnos: <<qué tonto eres... no tienes el adaptador>>

**Nótese que en algunos pueblitos como el mío, ni de cerquita sabíamos qué o cómo se comía eso que se llamaba SEGA.*

VEREDICTO: QUÉ DULCE ES LA INFANCIA, ¿VERDAD?

Como parece ser que no has quedado convencido, y seguirás buscando la forma de embonar los cartuchos negros en la consola gris, piensa que comienzas a sentirte cansado y con sueño, y que quieres ver la siguiente imagen:



Relájate, y olvida lo que has leído sobre compatibilidad **SEGA** - **Nintendo**.

Pixeles al cubo Nintendo

11 Quítale el arma a Willy...

y úsala en su contra. Sí, ese era el rumor, iniciado en Arcade, y como si no fuera suficiente, continuado hasta la sagrada consola.



Unos decían que tenías que tirarlo a los picos: vaya dilema, si los picos estaban abajo, y Willy no era tonto como para seguirte, y si pudieses sujetarlo por los cabellos no podrías caminar ni lanzarlo hacia arriba o abajo... ¡que el divino tuerto nos de visibilidad!. Un plan con maña, o verdad a medias, y todos sabemos lo que es una verdad a medias: una mentira con todas sus letras.

¡Te digo que me des esa pistola!



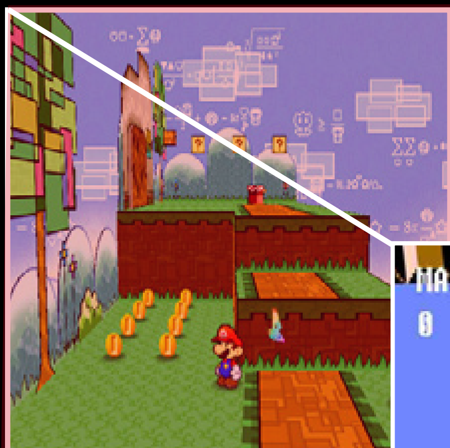
A la fecha, lo que más me quita el sueño es saber cómo aventarlo a los picos, lo de la metralleta no tanto: los métodos prehistóricos contra esta gente nos siguen gustando más.

12 Super Mario Bros 2.5D

Super Mario Bros. 2.5D conjunta lo mejor de **Super Mario Bros.** (avance de scroll, hongos, Goombas, y Paratroopas en el Reino "Z"), pero con la posibilidad de girar los planos para que sientas cada pixel del juego en su justa dimensión.

Este es un demo, pero vale la pena probarlo por corto que sea, quizás hubiese sido el modo correcto de evolucionar los gráficos, antes de llegar al 3D.

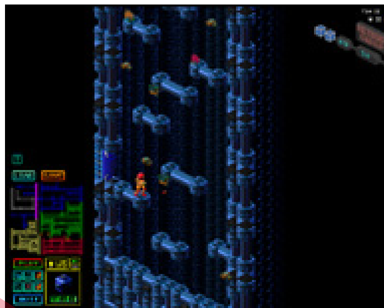
Se dice que el influjo de esta propuesta fue tanto, que el juego oficial de *Super Paper Mario* (ese donde puedes girar los planos en 3D) está basado en él.



Metroid Cubed

13 Y ya que **Super Mario Bros. 2.5** no fue lo malo que algunos paganos rumoraron, a la siembra se le puso **Metroid**, con un acabado "tubular" de 3 dimensiones, pero con la cámara más alejada para hacernos sentir que el Planeta Zebes no le pide nada a nuestra Tierra y sus imperfectas superficies.

Hay también muchos enemigos dispersos en sus múltiples plataformas, tantos que no te sentirás solo aunque no estés en casa.



14 Zelda Cubed



Y en fase de desarrollo cúbico se encuentra el juego de **Zelda**, para el cual ya existe un mapa tri-dimensional de lo que se pretende sea una aventura igual de apasionante que la de 2D, o al menos que llegue a lo que es **Metroid Cubed**.

Ahora sí no te podrás perder en el laberinto del desierto, y hasta tocar con tu dedo la rómbica y puntiaguda flecha de plata que habrá de acabar con Ganon.

15 ORIGENES

Nintendo nace en la vorágine de la segunda Revolución Industrial, en el año de 1889.

Como la máquina de vapor estaba muy ocupada despidiendo obreros de las fábricas, **Nintendo** se encargaba de hacer la vida algo más entretenida, gracias a las "Hanafudas", un tipo de baraja Oriental, muy popular aún hoy en día en Japón. ¿Video juegos?... ¿qué era eso?...



16 DONKEY KONG



Pasarían casi ¡100 años! para que el destino pusiera a **Nintendo** en el lugar correcto, y con algunas manos mágicas moldeando el negocio (entre las que podemos citar a Gumpei Yokoi y a una joven, precoz y risueña figura llamada Shigeru Miyamoto) la pasión se enciende en 1981, al lanzar un arcade de nombre ***Donkey Kong***, con todo el molde aprisionado del monstruo *King Kong*, aunque con menos aviones y ningún Empire State, y en su lugar un fontanero, pizzero, pintor, o vaya a saber que milusos, de nombre **Jumpman**.

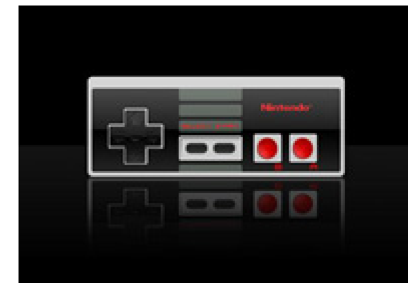
Este primer gran éxito fue el cimiento para algo más grande: una consola casera que hiciese sentir al usuario como si estuviese en las propias maquinitas.

17 FAMILY COMPUTER

En 1983 el sueño se cristaliza con el "Family Computer", o **Famicom**, para abreviarlo, y no te imaginas los dolores de cabeza que **Nintendo** se habría ahorrado si el nombre no dijera "Computer".



Dado su éxito, esta consola arriba un año más tarde al resto del mundo con fachada de videocassettera gris, y bajo el nombre de ***Nintendo Entertainment System*** (**NES**).



Pero los milagros no llegan por sí solos: hay que trabajar en ellos, y es que el éxito de este *Sistema de Entretenimiento* (o maravilloso Computador) vino acompañado de un par de controles, los cuales tenían patentada una cruceta que hacía los puntos cardinales, algo cómodo aunque en el papel sonara a que iban a despedir a alguien.

Asimismo, al buen Shigeru Miyamoto se le dio la oportunidad de decir que la Tierra no era el centro del Universo, demostrándolo gracias al ahora patrón de los video juegos: Super Mario Bros., el primer juego donde no teníamos una pantalla estática a limpiar de puntos, aviones, o estrellas, sino que era una aventura transcurrida en scroll a la derecha, llena de detalles, obstáculos, y enemigos, y una música... ¡ahh que música!: el cielo mismo.

FICHA TÉCNICA

18 Se le llama la consola de los 8 bits porque... ¡adivinaste!, usa un procesador de 8-bits. Con este poderoso cerebro se podían tener en pantalla hasta 64 muñequitos o cosas moviéndose (sprites), siempre y cuando no pasasen los 8x8 pixeles, y hubiese un refresco en pantalla que permitiera que hubiese fluidez... sino, entonces tendríamos “ralentización” y lo que conocemos como “parpadeo”.

Sobre el sonido, el **SEN** (por sus siglas de ***Sistema de Entretenimiento Nintendo***, como se le conoció primariamente en algunos países de habla hispana) soportaba 5 canales de audio, suficientes para que grandes concertistas como Kume o el famoso Koji Kondo hiciesen de los video juegos una manifestación del arte.



Lo importante del Sistema fueron sus juegos, así que ¿hace falta poner más paja técnica?

NES ADVANTAGE

Si **Donkey Kong** pasó de las maquinitas al formato casero, porqué no tener una palanca que completara el sentimiento.

Botones grandes, disparo automático, y mejor manejabilidad con su palanca, la función del **NES Advantage**.



LAS ARMAS LAS CARGA EL DIABLO

22 La primera pistola Zapper fue una muy real ***colt***, la cual se vendió expresamente para el juego **Wild Gunman**, y que como buen pistolero de las praderas anduvieras cazando truhanes.

Como puedes ver en la ilustración siguiente, un chiquillo con una pistola de ese calibre, como que no envía un mensaje muy acertado, ¿no crees?

Suerte que fue un pato el que se atravesó

19, 20, 21

PERIFÉRICOS

Salvo los mandos y palancas, podríamos decir que el resto de los periféricos aparecidos para el **NES** tenían un catálogo limitado de juegos. Los siguientes 3 populares periféricos ejemplifican el porqué “jugamos con poder”.

ZAPPER

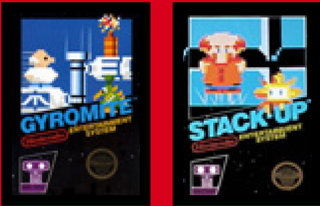
La famosa pistola asesina de patos (que era tan chistoso como ir a un safari con una bazooka) fue quizás el periférico más funcional de **Nintendo**, que al identificar un contraste de luz te decía si servías como gatillero, o mejor te acercabas a un dedo de la tele para hacer el trabajo.

Aunque hubo al menos una docena de juegos para este periférico, **Duck Hunt** es el favorito.

R.O.B.

Lo que parecía un revolucionario invento del siglo XXI, terminó siendo un periférico decepcionante por su lenta respuesta al supuesto trabajo en equipo.

Los juegos que se pueden jugar con él: **Gyromite** y **Stack Up**.



8 Niveles Imperdibles

23 Bart VS The Space Mutants

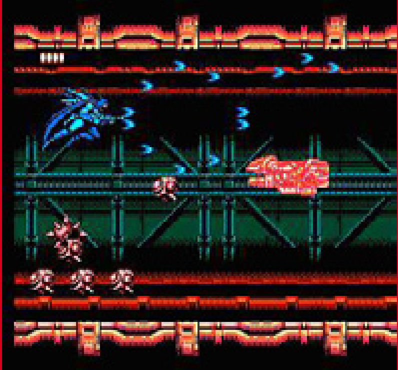
Escenario 1: Calles de Springfield



Antes de **GTA**, ser **Bart** era lo más parecido a hacer desmanes y estropicios en un “mundo” de video juegos. Este primer escenario (de un mal juego) tiene su grado de originalidad, pues debes deshacerte de todo lo morado para arruinar el plan de los mutantes espaciales, así sea usando tu super lata de spray, los petardos, o el silbato espanta suegras.

24 Batman -Return of the Joker-

Nivel 2-2 (Password: NWKL)



El potencial del Sistema puede palparse en este corto, pero bonito nivel de Batman 2.

Batman siempre irá bien equipado cuando se trate de enfrentar al mal, pero será tu destreza la que le permitirá sortear minas aéreas, motociclistas, y otros obstáculos en este sorprendente nivel de múltiples scrolles de esta emocionante “carrera”.

25 Battletoads

Turbo Tunnel

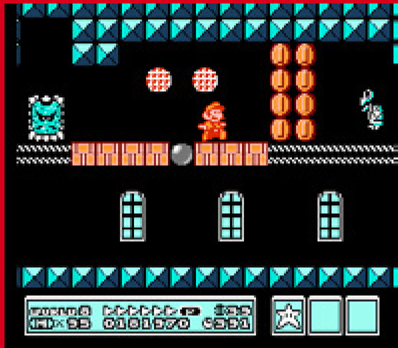


“Carreras”, ya desde ese momento imaginaste el nivel que le sucedería a esa palabra: El Nivel 3: ***Turbo Tunnel***, de **Battletoads**.

Velocidad, ratas, más ratas en cohetes, rampas, montículos, y hasta un Warp, en uno de los niveles más recordados por su dificultad y desafío, pero más que todo, por lo impresionante que el NES lo gráfica.

26 Super Mario Bros. 3

Mini Castillo del mundo 8

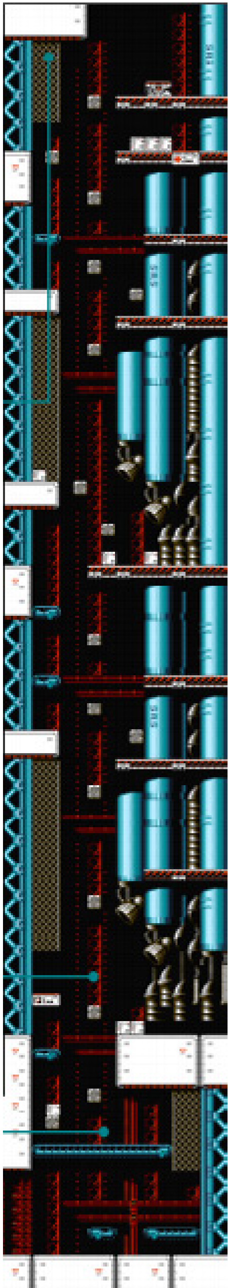


¿Cuántas veces no nos perdimos dentro de este castillo que precede a la Fortaleza de Bowser?... **Super Mario Bros. 3** también tenía sus encrucijadas, y aquí la prueba de ello. Algunos optaban por pasar los primeros 2 mundos del juego para así obtener la nube y las flautas, y con ellas llegar hasta aquí y saltárselo. Ahora sabemos que sí tiene salida, pero el espacio se acabó, y quien no lo sepa deberá jugarlo para intentar descubrirla. P.D. Vale la pena pasar por 7 mundos de “sufrimiento”.

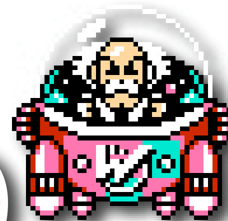
27 Shatterhand

Area G: Missile Command

No recomendaría este nivel si no fuera porque los jefes pasados vuelven por el repaso, y por la variedad de obstáculos, y por su cabina oculta, y por su jefe final, y por sus secuencias de avance y niveles de gravedad, y por su música... no recuerdo un juego de acción con todos estos calificativos unidos. Y lo vale.



Crónicas Marcianas (o Síndrome Alien)



28 Double Dragon II

Mansion del Terror y Cuarto de Trampas



"El mal se siente en el aire"... imagina una introducción como esa en un juego de peleas.

Y es que Billy y Jimmy no lo dicen por los callejeros y peleadores que la guarecen, sino por las múltiples caídas a los picos, las trampas mortales que buscan triturarlos, bandas rotativas, engranes, y otra serie de asechanzas y sorpresas que les aguardan en su camino a la Venganza, en este muy alabado juego.

29 Super Mario Bros. 3

NIVEL PERDIDO: AOZULT

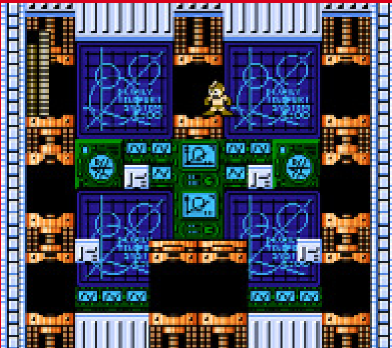


Con el rumor del nivel perdido mostrado en el reverso de la caja de SMB3, no tardo en aparecer un código de Game Genie que desbloqueaba este nivel.

Una vez activado el código, la casilla no te deja avanzar, y te obliga a jugar este corto pero entretenido nivel perdido. Al final, tendrás que volverlo a repetir, y repetir, y así hasta que oprimas Reset. Para mí que aquí hay Luigi encerrado.

30 Megaman 2

CUARTO DE TELETRANSPORTACIÓN



El cuarto desde el cual puedes enfrentarte a los 8 Robot Masters de Willy, es una de las fases clásicas infaltables ya en todo juego de **Megaman**.

No hay que pasar niveles: vas directo a la boca del lobo... o de la manada, mejor dicho.

Tan buenos son los Robots, que para **Megaman 3** vienen por el postre.

Misceláneos

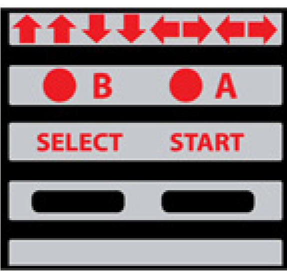
31 Punch Out!

007-373-5963



No, no son las medidas de Tyson, ni su número de celular, ni tampoco los dientes que ha tirado... es tu boleto para disputarte el campeonato de pugilistas más divertido de NES. Esto hará historia, mucho más de lo que fue contra el Rey Hipopótamo.

32 Código Konami



El truco de control más famoso del mundo de los video juegos se llama "Código Konami".

Hecho para fines internos de prueba del difícil juego Gradius, su creador *Kazuhisha Hashimoto* no se imaginaba que sería todo un suceso, y detalle infaltable en muchos, muchos juegos aún de la actualidad.

El código ha variado un poco con el andar del tiempo, pero en esencia sigue manteniendo esa forma que conocemos casi como una canción, e incluso otras compañías como ***Kemco Seika*** o ***Meldac*** lo han introducido en algunos juegos.

Los juegos más recordados a propósito de, son ***Gradius***, ***Contra***, ***TMNT 3***, y **Life Force**, donde el aumento de vidas son toda una ventaja para salir airoso. ¿Verdad que no es tan malo hacer un poquito de trampa después de todo?...



33 BART VS THE SPACE MUTANTS



Mientras Bart observa a las voluptuosas chicas de Springfield con sus super lentes de rayos X, descubre una conspiración extraterrestre.

El dicho dice que a perro que no conozcas no le espantes las moscas, pero que se le va a hacer: Springfield necesita, una vez más, de la ayuda del pillo de piel amarilla, sobre todo si se trata de los *Mutantes Espaciales 4...* y las novias de lengua larga y pegajosa.

34 ADVENTURE ISLAND 3

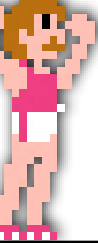
- Cuentan los isleños que recientemente ha sido visto un OVNI.
- ¿Un OVNI has dicho? ¿qué diantre es eso? -Pregunta el playero ***Master Higgins***, mientras manosea a Tina, sin darse cuenta que unos aros luminosos han comenzado a rodearla...
- ¡Auxilio! ¡es en serio! ¡me raptan!...

A volver al trabajo Master. Por suerte, en **Adventure Island 3** siguen habiendo gallinas que empollan patinetas, y dinosaurios cluecos de sobra, y todos ellos más tiernos que "Cocoon".



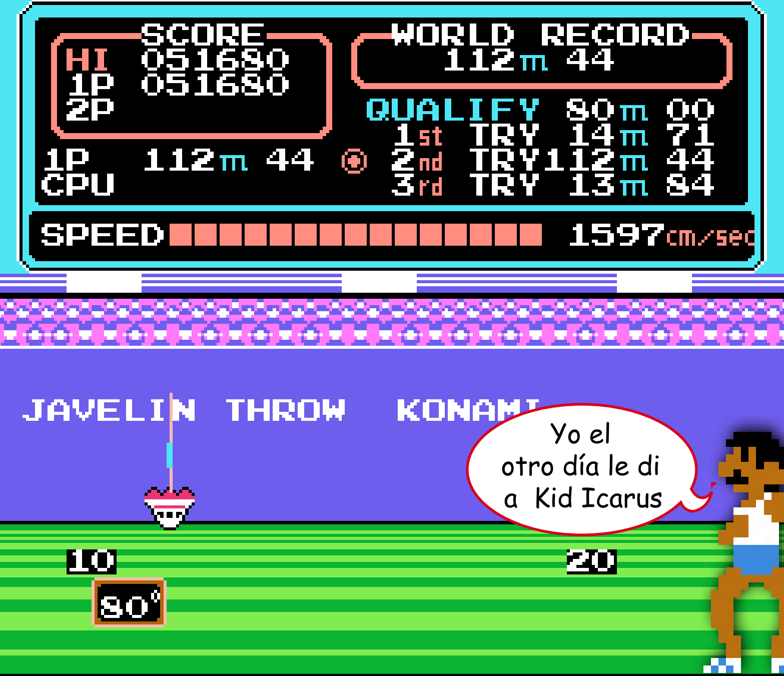
35 TRACK & FIELD

Extra, la extra. En las Olimpiadas pasadas, el competidor de yo-no-sé-dónde ha hecho un lanzamiento de jabalina impresionante. Casualmente, un OVNI que nos observaba maliciosamente fue herido de poca gravedad, cayendo al terreno del evento, y regalando 3000 puntos a nuestro competidor.

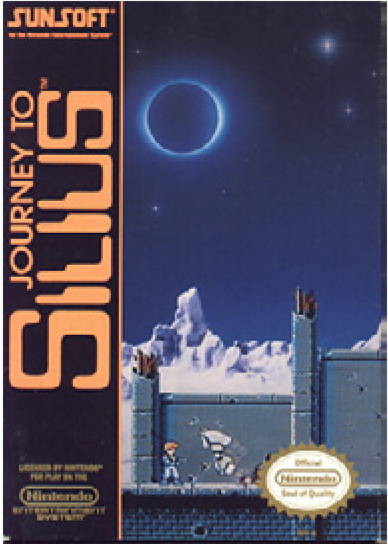


Gracias al cielo era solo un OVNI, y no un Albatros, o la prensa internacional no nos lo hubiera perdonado.

Sigamos con el "*Citus, Altus, Fortis*", que aquí no ha pasado nada (favor de insertar imagen de ***Polybius*** aquí también).

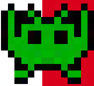


36 JOURNEY TO SILIUS



Que grave, grave error que los derechos del juego *Terminator* no hayan quedado en manos de **SUNSOFT**, pues con la programación ya iniciada, se tuvo que retocar el trabajo final, para así darnos una obra maestra: **Journey To Silius**.

La fluidez del juego, una historia bien conducida, y la banda sonora que se ha alegado es la mejor del sistema, seguro hacen que quien haya arrebatado los derechos del T-800 a **SUNSOFT**, ahora siga dándose de topes en la pared.



Battletoads 37

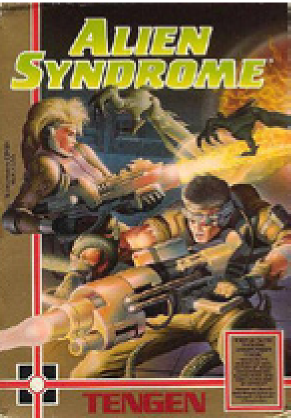


Esos que parecen Mafafa Musguito, Mimoso Ratón, y Pistachón Zig-Zag, son en realidad... ¡los ***Space Invaders***!

Estamos en una extraña Galaxia de ratas y ranas golpeándose con suma enjundia, cuando sorpresivamente los entes espaciales, esos del clásico shooter de las maquinitas, vienen a alimentarse (cual vampiros) de los cuadros de energía de tales amigos anfibios.

Las cosas que se ven en los video juegos.

38 ALIEN SYNDROME



Y hablando de lenguas y salivas extra ácidas, nada como un trabajo prohibido por licenciamiento por **Nintendo**: **Alien Syndrome**.

Para quienes pensaron que **SEGA** y **Nintendo** recién firmaron su pacto de alianza, **Alien Syndrome** fue como un primer conjuro a la eterna rivalidad de estos gigantes, donde la única ganadora fue una colonia de difíciles y reproductores *Alien*.

ABADOX 39

En los registros espaciales no pueden faltar las historias de grandes armadas invasoras y guerras espaciales, pero decir que esta historia trata sobre Parasitis, un Organismo devorador de mundos (que no, no es primo de *Galactus*), se sale del molde.



Pero Parasitis ha comido su último bocado, ya que de regreso de tus vacaciones ya no tienes planeta, y ahora deberás ir al centro intestinal de este parásito, y causarle un verdadero retortijón. Escapar es parte del plan.

40 ZEN INTERGALACTIC NINJA

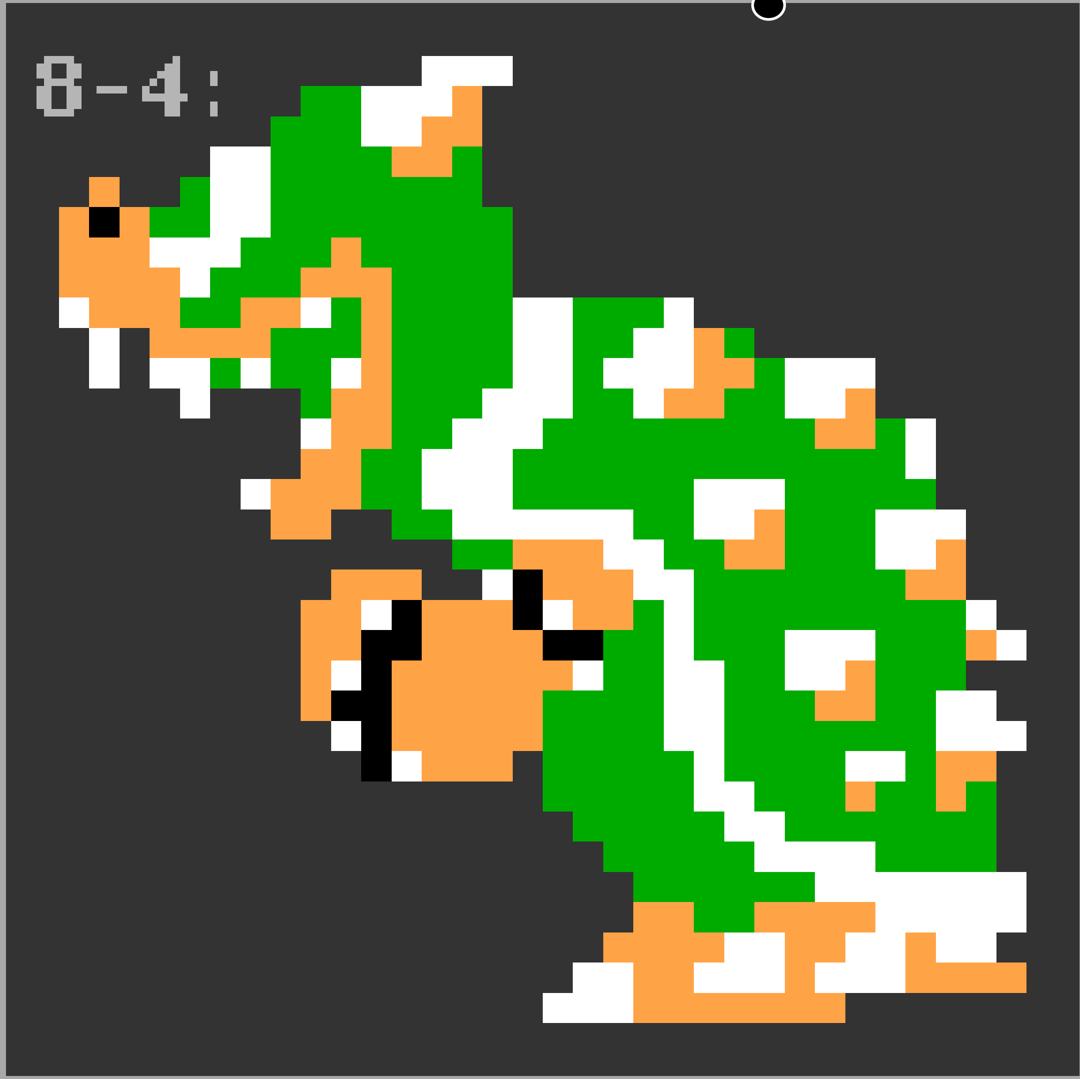
Un llamado al medio ambiente siempre es bien acogido, así sea un *Alien* ninja quien nos de el ejemplo de cómo cuidar las plantas, reciclar basura, y patear trogloditas contaminantes.

No siempre se puede explicar una marcianada como esta, donde hasta clonación y planetas morados podemos ver, pero lo importante es que se tiene algo que hacer, y con eso, el cuento ya es feliz.



41







El malvado Rey de los Koopa no es un dragón, sino un hechicero.

¡Caros!

42 NINTENDO WORLD CHAMPIONSHIP



26 cartuchos dorados, y 90 cartuchos grises fueron la producción total del ***Nintendo World Championship***.

El evento, llevado a expensas de **Nintendo** en el año 1990, es uno de los pocos que se recuerde con ese acendrado cariño de video jugador.

Así pues, el cartucho dorado es uno de los más caros en los anales del Sistema, se dice que se ha llegado a tasar hasta en 20,000 dólares, o a vender por miserables 13,600 dólares.

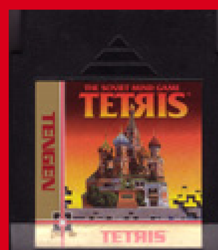

FREE shipping
NINTENDO WORLD CHAMPIONSHIPS Gold NWC 1990 Cartridge
Charity auction. 100% of proceeds benefit World Vision
Item condition: Very Good
Ended: Dec 21, 2009 12:00:18 PST
Bid history: 23 bids
Winning bid: US $13,600.00
Shipping: FREE shipping UPS Next Day Air See more services | See all details
Estimated delivery within 2 business days
Returns: 30 day money back, buyer pays return shipping | Read details
Coverage: Pay with PayPal and your full purchase price is covered | See terms
Enlarge

43 TETRIS (Tengen)

La primer remesa del **Tetris** de **Tengen** fue de 250,000 cartuchos, producción que tendría que destruirse de ser posible en su totalidad, luego de que **Nintendo** ganara a **Tengen** el juicio por los derechos de este juego para **NES**.

Aquellos que se llegaron a salvar, ahora son verdaderas piezas de colección, razón por la que su precio se elevó exponencialmente.

250 dólares no parece mucho dinero por uno de estos cartuchos, pero si los cacahuates se cotizaran de este modo en el Dow Jones, tenlo por seguro: la vida estaría de cabeza y hecha cuadritos.



44 CHEETAH MEN II



500 Dólares no es mucho para el *mileurero* promedio, si tomamos en consideración que se trata de un título con una producción muy limitada (150 juegos *in the flesh*).

Sin embargo, es caro si tomamos en cuenta que está a medio terminar (¿está bien dicho así? o.O), con gráficos feos, movilidad igualmente mal trabajada, música... puafff... cómo explicarla, junto a terceros detalles que dan un poco de lástima.

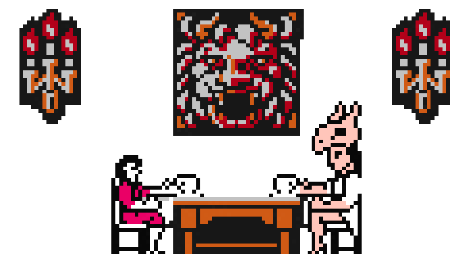
Los personajes no son populares, pero al menos por la red podrás hacerte de una tira cómica de ellos, quizás con eso la gente que los posee no sienta tanto el zarpazo que supone el precio.

45 Bubble Bath Babes

900 dólares, o un *table* bien bailado... vaya dilema. Claro, eso luego de que alguien te quiera vender este juego de género puzzle, si es que no quieres contentarte con su versión tampoco no licenciada "Mermaid of Atlantis".

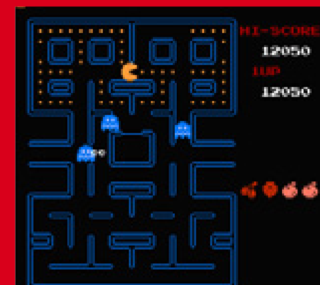


Bon Appétit!



46 PAC-MAN

La píldora



De cuantos grupos alimenticios pueda haber en **NES**, la píldora de Pac-man pertenece al más fabuloso: mira que al comerla serán los fantasmas a los que les hará efecto "córrele que te alcanzo".

Así pues, hasta las frutitas le huyen al ¡Super Pac-man!

47 ABADOX

¡Un planeta entero!



He oído de apetitos voraces que consumen cajas y cajas de ricos *snickers*, pero este **Parasitis** inomás no tiene llenadera!

Venga aquí soldadito, aún me queda un hueco en la muela izquierda.

48 Yo NOID!

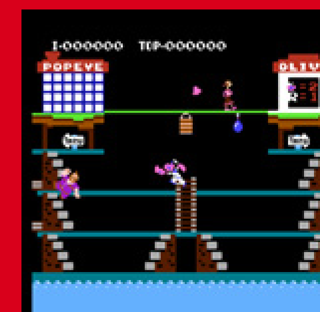
Pizza picante



¿Pizza doble queso de peperoni en caja de Domino?... el **Noid** prefiere aderezarla con salsa extra picante, y darla al rufián del concurso de comedores de Pizzas. ¡Provecho muchachos!

49 POPEYE

Espinacas



Cuando Popeye come sus super espinacas, sus brazos serán como yunques de 100 toneladas, y será capaz de mandar a volar al bruto de Brutus.

Así que ya lo sabes, nada como ingerir unas buenas espinacas enlatadas, con sorbitol y benzoato de sodio para ganarte el amor de una frívola marinera.

50 ADVENTURE ISLAND

Frutas y verduras

No solo las donas, hamburguesas, pizzas, y los corn dogs te harán gordito: **Adventure Island** nos presenta la curva de la felicidad por la senda de las frutas y verduras.

Manzanas, coles, y pencas enteras de plátano, Master Higgins las hará calorías en menos de lo que canta un gallo, con su super intestino (enemigo declarado de la hambruna). Ni *Weight Watchers* tiene tan buenos instructores como la berenjena del cuento.



51 BATTLETOADS

Mosquitos

Los mosquitos de Battletoads no serán tan antojadizos como las espinacas, pero pstt!: dicen que son afrodisíacos.

Por otro lado, tener lengua larga sería de mucha ayuda para este manjar de sapos.



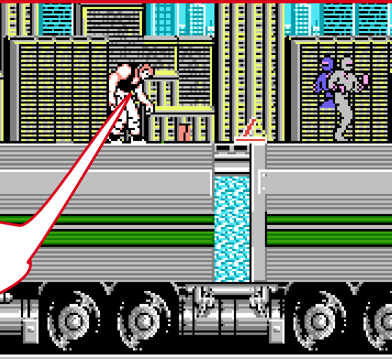
52 WANPAKU GRAFFITI, BAD DUDES, OTROS

Refresco / Soda / Gaseosa



Antes de las bebidas energizantes, los refrescos o sodas eran el complemento alimenticio que catalizaba todas las vitaminas para “acción vigorosa”, fuera por pelear contra traga-fuegos, o contra calabazas de Halloween.

Vivos o muertos, chicos buenos o chicos malos, todos la disfrutan por igual.



53 BATTLE CHESS

La Reyna

Es bien sabido que en la guerra y el amor todo se vale, pero ¿mezclar guerra y amor en un estrafalario banquete?. El resultado: cuando la Torre y la Reyna se ven las caras, la primera no le dará paso a la realeza, y ¡la engullirá de un solo bocado! ¡Burrrp!



54 KIRBY´S ADVENTURE

Enemigos

Más carnívoro que *Bonk*, tenemos a **Kirby**, quien engullirá a sus víctimas de un solo jalón de aire, y las procesará al instante quién sabe cómo.

Creo que alguien ya le ganó a los pitufos el puesto de “tiernas, y espeluznantes criaturas carnívoras”



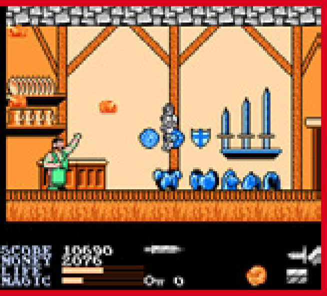
Kirby invitado a un explosivo buffet de huevos

56 IRONSWORD

Pollos Rostizados

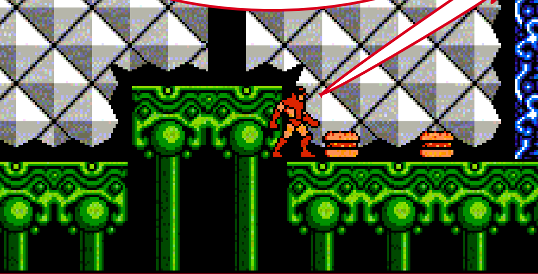
A comer pollito, con los agachados, que vengo muy crudo ayyyy... no, no es con los buscabullas de Final Fight: en la Edad Media de Wizards & Warriors, los pollos rostizados no se hallan por la calle, sino que se reparten por docenas en el mesón.

¿Cómo reza el refrán?... “de golosos y tragones, están llenos los video juegos”



55 WOLVERINE

Hamburguesas



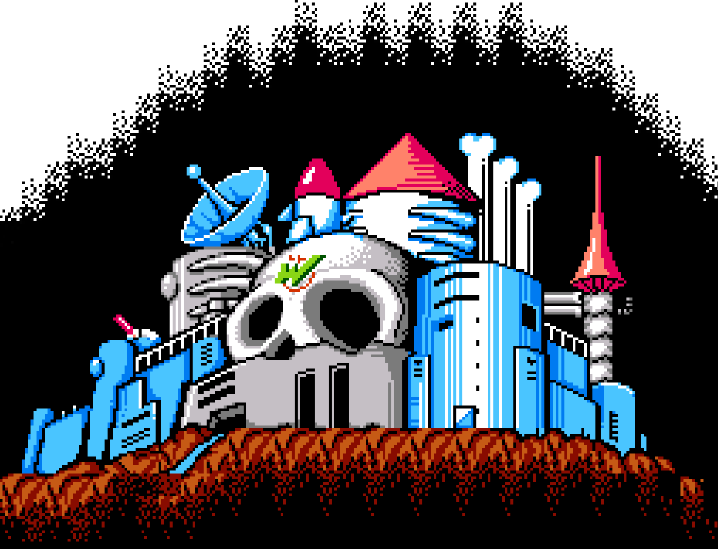
La gloriosa comida chatarra: nada más nutritivo para el mutante de los huesos de calcio fortificado que una *Big-Mac* del tamaño del casco del cabeza hueca de Magneto.

Ahora entiendo porqué *Wolverine* significa “glotón”



Megaman 2





57

Megaman es la saga de **NES** con más entregas (6 capítulos), por lo tanto, ¿con cuál se debe comenzar si se es primerizo?...

La respuesta obvia sería con el 1. Pero no es así.

Megaman 2 es considerado el mejor juego de la saga (no lo digo yo), y más de uno se irá de espalda al saber que el cuarto capítulo es el que le sigue en popularidad.

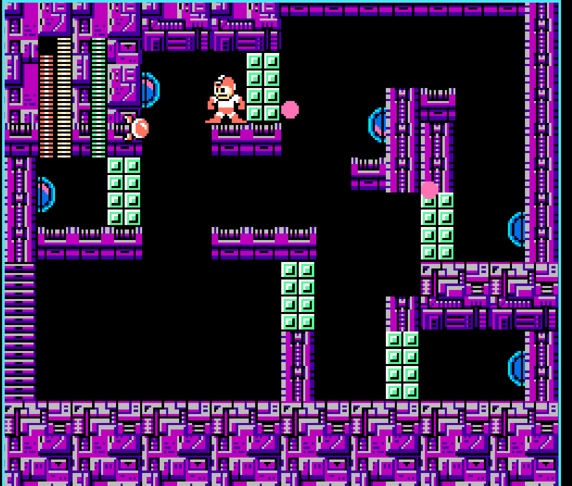
El juego es resaltable porque se le disminuyó su dificultad y se le agregó un password; ahora vemos 8 Robot Masters en lugar de 6, un excitante escape de láseres en el escenario de **Quick Man,** y algo sublime para recordarse por siempre: sus increíbles melodías, sí, este es uno de los juegos con la banda sonora más hermosa de la era **NES**.

Otros detalles que hay que mencionar son: la presentación de un robot es de esas cosas que te emocionan sobremanera, y aquí tenemos la mejor de toda la saga, viendo a los enemigos con el espacio de fondo, acompañados del sonido que hace Megaman cuando se tele-transporta (robots que por cierto reaparecen en **Megaman III**). El Dragon del primer nivel de la fortaleza de Willy es lo más grande que tus ojos hayan podido ver en **NES** (quizás excepto la plancha de ***Zen Intergalactic Ninja***), y tercero, obtendrás el arma más versátil de todos los “Megamanes”: el *Metal Blade*, sin contar el hecho de que una sorprendente revelación (no aclarada aún a más de 20 años de su existencia) te espera al final del juego, y podrás ver a Megaman caminar por todo un año enterito, sin comer ni beber.

Por todo esto, y algunas cosas más que por la emoción seguro estoy olvidando, **Megaman 2** es considerado el mejor de la camada.



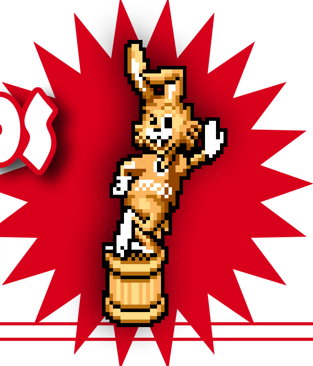
Presentación de un Robot Master



Administra bien las bombas de Clashman, o no podrás eliminar estos discos

58 y 59

Reconocimientos MagazinNES

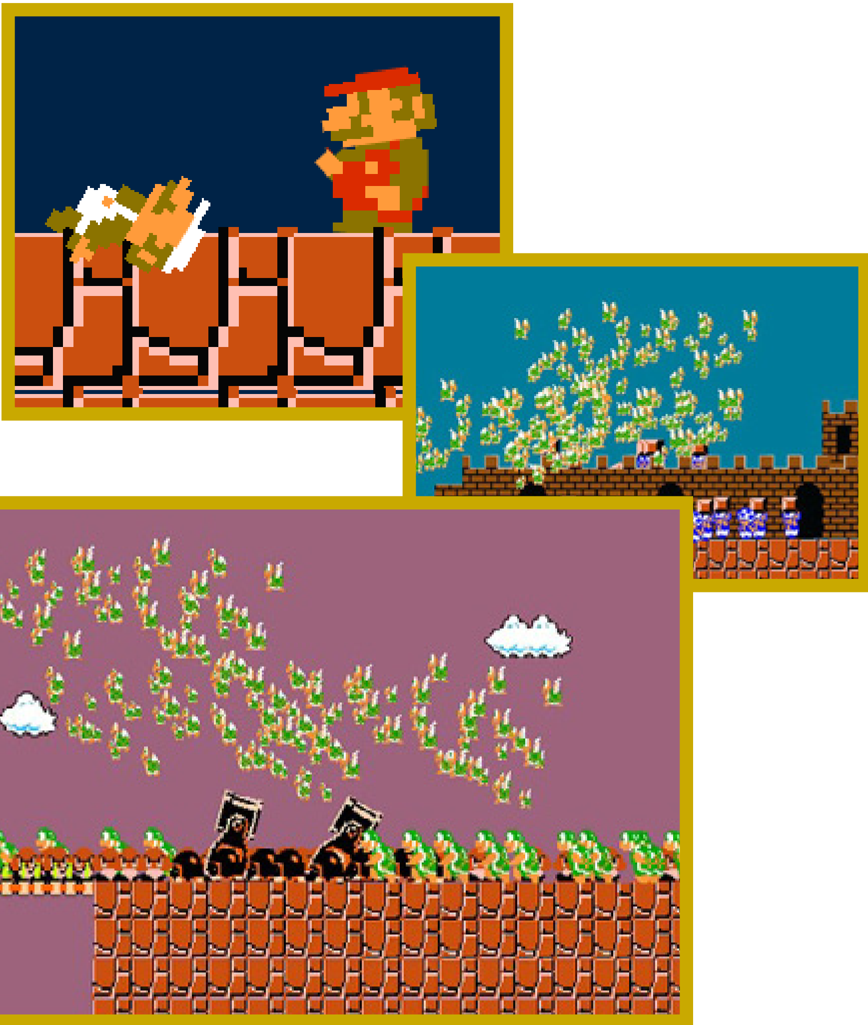


La verdadera historia de Super Mario Bros.
Contada por: Phantasmagoria-Crow

Premio: Originalidad en el Argumento y su Animación

La originalidad de ese argumento queda conjuntado en 5 capítulos para un total aproximado de 15 minutos idos en un flash.

Hasta ahora no conozco una historia manejada con la maestría de esta, ni una animación tan estupenda con solo sprites del juego.

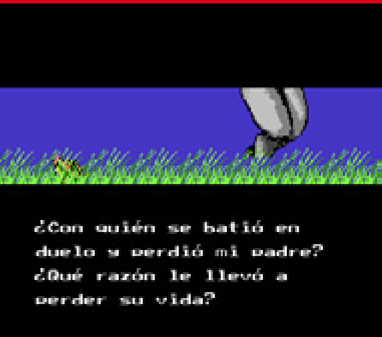


NOTA: Iba a poner un reconocimiento al avance del scroll por Super Mario Bros, pero existe la teoría de que fue Atari quien hizo tal algoritmo.

Mantente atento para los futuros "*Premios MagazinNES*"

T E C M O

Premio: Cinemas Display







Un gran acierto para el sistema **NES** fueron los cinemas display que **Tecmo** generó para muchos de sus juegos, algo que desde mi punto de vista explotó la consola en una forma inesperada.

Los Video juegos no serían lo mismo sin estos "capítulos animados".

60

Remakes





SUPER MARIO ALL STARS

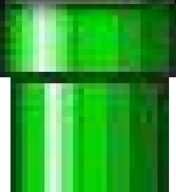
Ahí por las Navidades de 1993, cuando el **NES** preparaba su traserito para que le dieran tremendo patadón, **Nintendo** rehizo las 3 aventuras de **Super Mario** + el **Super Mario Bros 2 Japonés** renombrado "*Lost Levels*". Todos ellos en un solo cartucho para el **SNES**, con gráficos adaptados a sus 16 bits: más fondos al fondo simulando profundidad, nuevas animaciones y decorados, y lo que arruinó a la Pantera Rosa: ¡una vocecita para Mario!.

Lo más valioso de este cartucho era el juego *"Lost Levels"*, que era como jugar el **Super Mario Bros** original pero con nuevos niveles, y mucho más difíciles (razón por la cual nunca aparecería fuera de Japón).

4 Juegos en un solo cartucho, y ¡vaya juegos *Mamma Mía!*

Nota: era fácil poner capturas de este remake, pero ¿verdad que las fotos clásicas aquí mostradas nos recuerdan las peripecias por fotografiar nuestros televisores cuando jugábamos?...





61

CLASSIC NES SERIES

No estamos en presencia de un *Remake* como tal, sino de un relanzamiento de 12 juegos de **NES**, idénticos en todo salvo que en formato portátil para el **Game Boy Advance**.

La numeración corresponde al arreglo Europeo, donde los primeros 8 juegos (Serie 1) se vendieron en 2004, y los 4 últimos (Serie 2) en 2005.



Cómo no: también hubo un **GBA** edición **NES** para acompañar.

LISTADO DE JUEGOS

1. Super Mario Bros
2. Donkey Kong
3. Ice Climber
4. Excitebike
5. The Legend of Zelda
6. Pacman
7. Xevious
8. Bomberman
9. Metroid
10. Zelda II
11. Dr Mario
12. Castlevania





62

METROID





La aventura de **GBA** que nos relataba la misión "Zero" de Samus, incluía un bonus al finalizar el juego: poder accesar al juego **Metroid** en su versión de **NES**.

La pregunta es entonces, que si aquí tenías la opción de jugar **Metroid** ¿por qué sacaron este juego en la SERIE CLASICA DE NES para el mismo sistema?...

No cabe duda que la nostalgia se compra a cualquier precio, no importando que a veces se sirva gratis en charola de plata.

63

NINJA GAIDEN TRILOGY



Y si Mario se metió en las aguas cristalinas del Remake, TECMO no habría de quedarse atrás, y le daría su lavadita de cara a **Ninja Gaiden**.

Este es otro perfecto Remake, porque aparte de retocar los gráficos ¡no se le hizo nada a los juegos!, o sea que tenías las mismas aventuras de Ryu Hayabusa.

¿Te parece poco tener una de las mejores trilogías de **NES** en un solo cartucho para **Super Nintendo**?... o sea ¡no inventes!.



64

RIVER CITY RANSOM EX





El jarabe de palo de la versión de **NES** se metió hasta el **Game Boy Advance**, pero ahora con el poder de la consolita de los 32 bits, para un terminado lustroso en los gráficos y en la música.

Para muchos, esta es la cúspide del juego, que ya de por sí era estupendo por su humor y modo de juego, pero con los gráficos retocados, imagina el resultado.

65

CAPCOM CLASSICS MINI MIX



¿Que el **NES** daba patadas de ahogado?... pues sí que ya duraron las pataditas.

CAPCOM metía en un solo cartuchito de **GBA** tres estupendos juegos (bueno dos, con **Strider** seguimos teniendo nuestras fricciones): **Strider**, **Mighty Final Fight**, y **Bionic Commando**. Tan fue una joya, que muchos ni alcanzamos a comprarlo.

66

PHANTOM FIGHTER

Peleador fantasma, si estas ahí ¡manifiéstate!, porque esta presentación no nos ha dejado dormir por 3 noches seguidas.

El Halloween en **NES** podría quedar resumido en la sola secuencia introductoria del juego **Phantom Fighter**, y para que sea intenso el sentimiento solo tienes que subir todo el volumen, apagar las luces, adornar con velas y ouijas, y prepararte para el macabro despertar de los Zombies "Kyonshies".



Peleador fantasma, ¡eres requerido entre los mortales *ipso facto*!

Seguimos con los Misceláneos

67

SMASH TV

Como los detalles polares son de nosotros favoritos, es imperativo hablar de **Acclaim**, y es que **Acclaim** tiene su lugar bien ganado en el imaginario colectivo como la peor compañía de video juegos para **NES** (**LJN** siguiéndole de cerca).



¡Alto!, que para toda regla parece haber una excepción, y lo digo por la distribución de **Smash TV**, juego comparable a un shooter de vista aérea dentro de varios estudios de grabación de un reality show muy sanguinario, juego muy retador, adictivo, y con un equilibrio más allá de otros shooters, y con acción candente que por momentos quedas turbado por tanto montón. El juego, al menos para un amante de shooters, es excelente, pero eso sí, no cuentes con María Conchita Alonso para que salve el día.

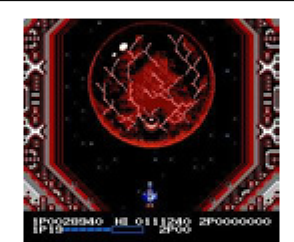
Te recomiendo una palanca para jugar, que la cruceta no es nada amigable por la intensa presión que demanda.

Big Money, Big Prizes...

I Love it!

68

CONTRA



Contra es la saga de **Konami** que ostenta con orgullo el estandarte de los juegos ***Run ´N Gun***, y esto se debe a que fue un intento arriesgado de aterrizar un juego de disparos-naves-matamarcianos (**Konami** ya era archireconocido por juegos como **Salamander** / **Life Force**, o **Gradius**) teniendo como protagonistas a un par de soldados parecidísimos a los icónicos **Commando** o **Rambo**.

El resultado es que ahora ***Contra*** es uno de los pilares de **Konami**, cuyos juegos no deberían faltar en sistema alguno. Cómo olvidar los dos grandes juegos de **NES**: **Contra y Super C**, que dieran origen a todo un creciente club rotario de soldados-soldados, soldados-perro, soldados-robot, y lo que llegue a cruzarse por el camino, especializados en misiones de infiltración al corazón mismo de los complejos Alien.



Cambiamos las "*Opciones*" de **Gradius** por el *Laser* y la *Spread Gun*... ¡inolvidables!





TEMPORADA DE CONCIERTOS EN CASTLEVANIA

69 Y con la llegada de la emulación llegaron los “hacks”, término usado para todo juego alterado genéticamente.



Castlevania, por ejemplo y por su fama, fue uno de esos juegos pioneros a los que muchos fans quisieron pintarrajear y hacerlo de nuevos elementos, en principio (creo yo) por lo variado y evolutiva que es la trilogía.

De esta primera tanda de juegos se encuentran cosas como: ***Castlevania: Chorus of Misteries***, ***Castlevania: Blood Moon***, y ***Castlevania Retold***, este último como el que se muestra más prolijo en su retocado (salvo un par de glitches que si no conoces te atrofian el juego).

Eso fue hasta que ***Super Mario Bros. 3*** lo hiciese de nuevo, con la llegada de uno de los juegos *hack* más extraordinarios que la emulación haya permitido: **Mario Adventure**.

SUPER MARIO ADVENTURE 70



No te dejes engañar por el diseño inadecuado de los mapas de estos nuevos 8 mundos, ni tampoco porque los casilleros de cada nivel son algo confusos, e incluso no llegan a tener número: **Mario Adventure** es toda una proeza al actualizar eficazmente el mítico **SMB 3**.

Lo primero que notamos es que ahora las vidas son infinitas, pues el objetivo del juego no es sobrevivir, sino abrirte camino por sus 8 mundos para rescatar a la princesa Toadstool, y de paso a 7 reyes al final de cada mundo. El segundo punto es que las monedas ahora son necesarias para ganar premios y descubrir secretos, ya que Toad no te dejará abrir sus cofres a menos que le pagues.

Con estas pocas pistas al descubierto, uno comienza a adentrarse con suma confianza en los mundos de este **Mario Adventure**: el ambiente es factor clave en cada nivel, pues si pierdes y debes repetir, quizás las condiciones climáticas actúen en favor o contra aunque, por citar un ejemplo, cuando hay lluvia torrencial patinarás, pero esa misma lluvia te mostrará donde hay bloques ocultos. Las plataformas, prolongadas colinas, tubos, cielos, muros, y todo lo que hace la infraestructura del juego, están bien relocalizados y rediseñados, al punto que sentirás que haces un divertido “parkour”, y no un aburrido y fatigoso andar para llegar al final de una fase.

Hay nuevos personajes, y viejos enemigos vienen con algunas cualidades extra, todo con la finalidad de impedirte el avance, y despistarte sobre donde podrían ocultarse las 7 llaves que abrirán el tubo al mundo 8, o alguna de las salidas que de vez en cuando te tendrán pensando en el acertijo.

71 LOS TRAJES NUEVOS DEL EMPERADOR

Ahora Mario tendrá nuevas habilidades, como por ejemplo el doble traje de fuego, que le permitirá saltar más alto, y lanzar bolitas de fuego de modo horizontal.



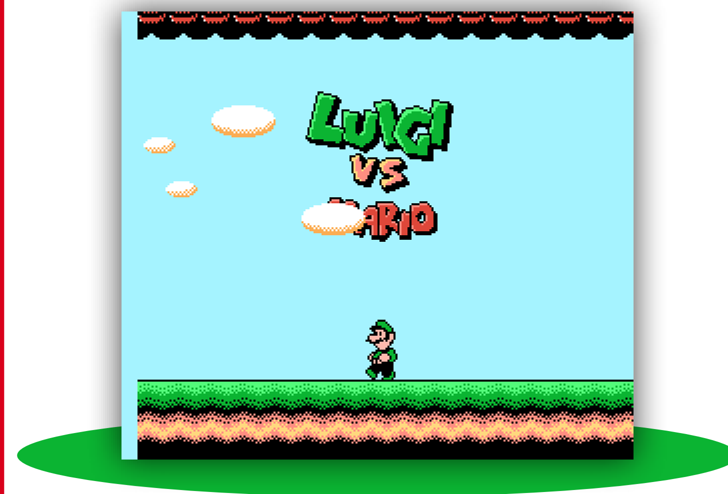
Hay también otro traje para que se haga invisible (y ocultarse al fondo del escenario); y hasta podrá guardar en su inventario la botita navideña que tanto nos había gustado.

72 CON “A” DE AVENTURA

Endilgados en alguno de sus más de 5 trajes, hay toda una serie de niveles desafiantes, algunos que te mantendrán de izquierda a derecha y de nuevo a izquierda con el fin de descubrir alguna pócima que hará de los bloques monedas y viceversa. Hay también flautas, que ahora no sirven más que para abrir niveles de bonus, y hasta bolsas de dinero que serán muy benéficas para comprar trajes, estrellas, y otros (de entrada) raros items que habrás de descubrir para qué sirven.



73 MARIO VS LUIGI (Beta)

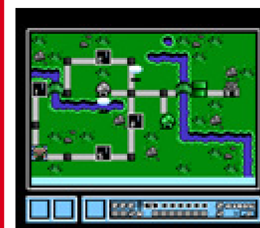


Mario VS Luigi forma parte de estas 99 “cositas” de **NES** porque es en realidad la secuela de **Mario Adventure**, y aunque el trabajo no está concluido, si es jugable en una buena parte, donde se nota lo bien que ***Dahrkhax*** (su creador) ha comprendido la manera de ordenar los escenarios, colocar los obstáculos, y salpicar secretos y objetivos como los tuvo el primer Hack.

Lo destacable es que ahora ya no se trata de buscar las llaves, sino de juntar el tesoro de Luigi, que no es otra cosa más que una colección de monedas verdes, requiriéndose algo de destreza, astucia, y constancia para obtenerlas, aún y cuando parezca que están a la vista.

Pero esa tarea no es tan difícil, más bien alentadora, ya que Luigi podrá contar con su talento de saltar super alto, y hacer uso de trajes como el de **Buzzy**, capaz de absorber bolas de fuego sin necesidad de estar agachado, o el de Panda, con el que podrá trepar por los techos, y no se diga el de rata, capaz de generar bombas y saltar hecho bola.

¿Y **Mario**?, se preguntarán algunos; ahh!, pues en esta secuela ***Dahrkhax*** ha hecho dos reinos paralelos, uno para **Luigi** y otro para **Mario**, lo cual lo notarás desde los mapas, que por cierto ya fueron (ahora sí) bien hechos, y con más terreno y pruebas a superar.

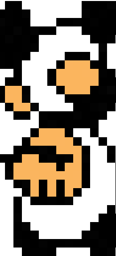


El juego no está completado, pero esperemos que su autor se anime a culminar esta obra.



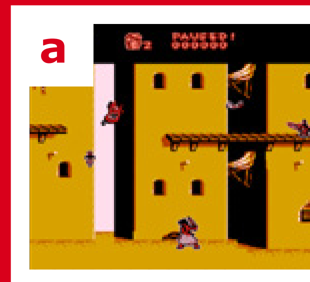
Mario tendrá Rana, Martillero, o Racoon, pero **Luigi** tiene Panda y Rata: teniendo este último traje puesto no tardes más de medio segundo en patear las bombas que generes, o también serás lastimado.

¿Quieres desbloquear todos los mundos, tener 999 monedas, y probar todos mis trajes?... en la presentación oprime ↑, A, B



74 ALADDIN

Y es que cosas raras pasan en el mundo del derecho y del revés: adivina cuál de estas dos imágenes corresponde a la versión oficial de **Aladdin**, y cual corresponde a la versión pirata. Si te sirve de referencia, el juego está basado en su símil de **Super Nintendo**.

a 

b 

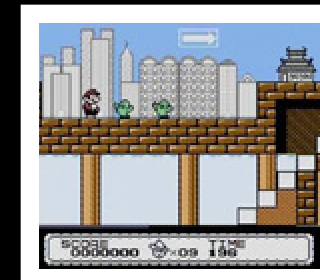
a= versión oficial
b= versión pirata

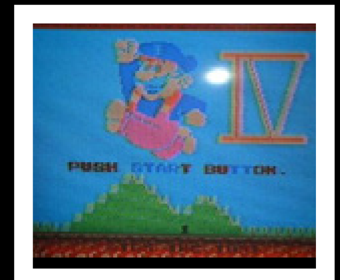
75 SUPER MARIO BROS. 4 (a.k.a. ARMADILLO)

Claro, no quiere decir que la emulación originara los juegos hack, ya que desde la misma era **NES** (*circa* 90´s) los juegos hacks ya se nos vendían hasta en los atractivos multijuegos.

De entre ellos, uno de los más sonados fue ***Super Mario Bros. 4***, y no, no porque fuera bueno, sino porqué algún gañán de la escuela decía que ya tenía la continuación de la formidable tercera parte, siendo que en realidad se trataba del juego Japonés ***Armadillo*** (juego que no salió en el resto del mundo), solo con el personaje principal cambiado por Mario.

El trabajo de un hack muchas veces es solo alterar al personaje estelar, junto con el nombre del juego, y ¡listo!: juego nuevo.

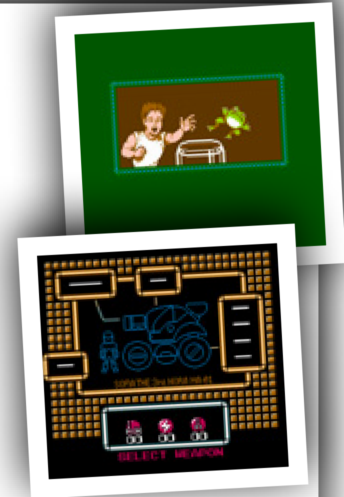




Mario Armadillo... como pican la cabeza esas ideas.

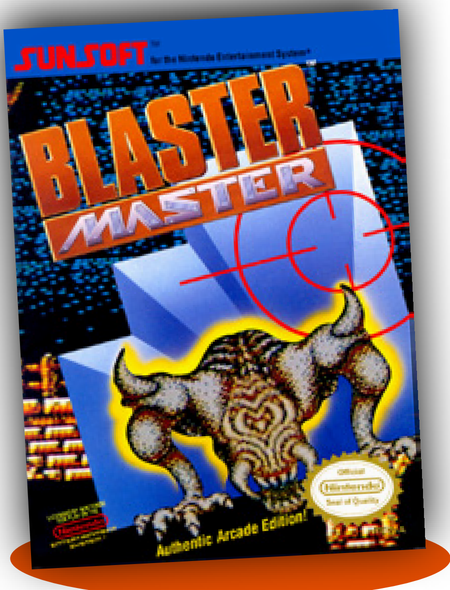
Encuentros de Ocasión

76 BLASTER MASTER



Debería advertírsenos sobre tener mascotas en casa cuando en el patio trasero se tiene un cultivo de bidones radiactivos.

Y es que esto no lo supo Jason, cuya rana se tomo unas merecidas vacaciones en uno de esos tambos de suero verde, y luego creció a su tamaño normal de mastodonte, para luego hacer lo que todo sapo en su sano juicio hace: perforar el suelo para ir a hacer lo que todo sapo (también en sus cinco sentidos) hace: ir a hervirse al centro de la tierra.



Lo bueno de tener una rana o sapo así, y de tener un bidón radiactivo, es que seguro la ***EPA*** nos dejó estacionado en el mismo perímetro un auto todo terreno, anfibio, con un cañonzote, y con gasolina y tenencia pagada. Y de paso, con un uniforme que por suerte no dice “no tocar”.

No te quejes, y agradece que al menos no tuviste que besar al sapo.

77 THE YOUNG INDIANA JONES CHRONICLES

La historia es, en algunas ocasiones, un teléfono descompuesto (¿dije “en algunas ocasiones”?), pero para lo que nos ocupa, en el mundo de los 8-bits, se valen las mentiritas de a devis: hace poco se reveló que el Joven Indiana Jones, en uno de sus *spring breaks* en Baja California (México), descubrió que un tal Pancho Villa estaba armando un Pancho, o sea una Revolución.



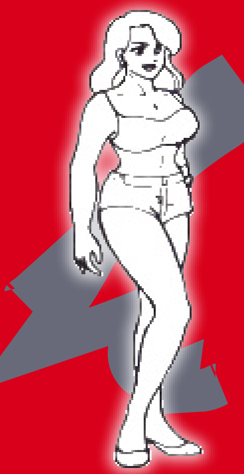
¡No lo pienses ni de chiste!, porque Indy le dijo que no al Villa-no, y por el contrario, se opuso a las ideas macabras de igualdad y justicia, para así defender a la pobre gente de México.

¿Quién es Miguel Hidalgo?... seguro lo estoy confundiendo con **Golgo 13**.

78 THE ADVENTURES OF BAYOU BILLY

ELLA ES PRINCESA

En los anales de la consola hay que salvar el pellejo, escapar, salvar países, escapar, salvar mundos, escapar, escapar, escapar, y ¡salvar princesas!



Y para ahorrarnos exuberantes exordios sobre y desde trenzuditas como ***Pauline*** u ***Olivia***, hasta “*sirloins stockades*” como ***Dark Queen***, tenemos a una que podría servir de molde a todas ellas: ***Annabelle Bon Vivant***.

Ni Perseo pasó tantas peripecias por Andromeda, como Billy la ballena, digo, **Bayou Billy** ante los golpeadores de cantinas, cocodrilos, y una que otra aportación de la modernidad, por la flor que crece en el pantano, en uno de los juegos más difíciles de **NES**.

Con tatuaje de coccys o sin él, en **MagazinNES** le damos a Annabelle el premio número 1 como princesa-plebeya favorita de **NES**.

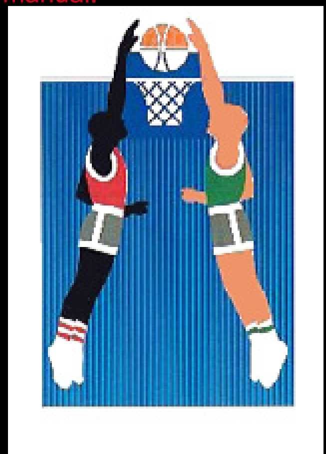


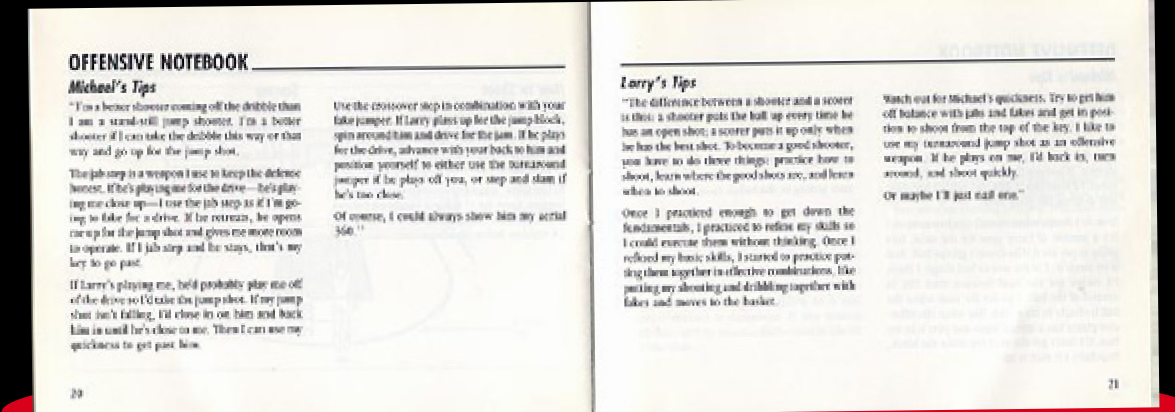
Derecho el cuchillazo

79 EL MANUAL DE JORDAN VS BIRD

En el manual de ***Jordan VS Bird: One on One***, vienen algunos consejos del propio Michael Jordan y Larry Bird.

Ya ves porqué es importante que te claves también en el manual.





OFFENSIVE NOTEBOOK

Michael's Tips

"I'm a better shooter coming off the dribble than I am a stand-still jump shooter. I'm a better shooter if I can take the dribble this way or that way and go up for the jump shot.

The jab step is a weapon I use to keep the defense honest. If he's playing me for the drive—he's playing me close up—I use the jab step as if I'm going to fake for a drive. If he retreats, he opens me up for the jump shot and gives me more room to operate. If I jab step and he stays, that's my key to go past.

If Larry's playing me, he'd probably play me off of the drive so I'd take the jump shot. If my jump shot isn't falling, I'll close in on him and back him in until he's close to me. Then I can use my quickness to get past him.

Use the crossover step in combination with your fake jumper. If Larry plays up for the jump block, spin around him and drive for the jam. If he plays for the drive, advance with your back to him and position yourself to either use the turnaround jumper if he plays off you, or step and slam if he's too close.

Of course, I could always show him my aerial 360."

20

Larry's Tips

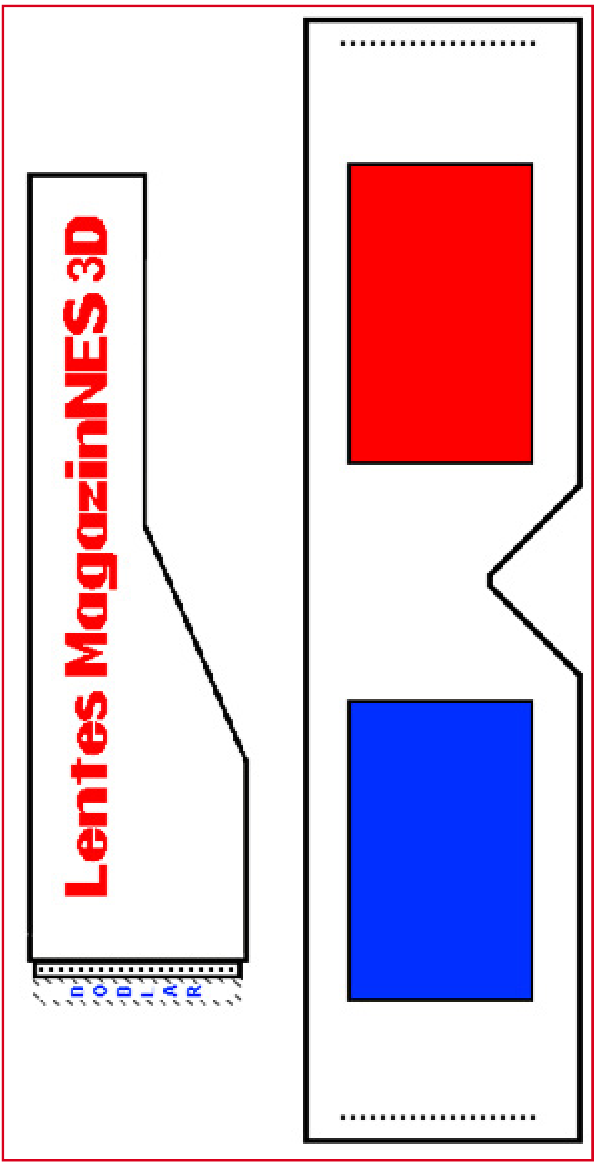
"The difference between a shooter and a scorer is this: a shooter puts the ball up every time he has an open shot; a scorer puts it up only when he has the best shot. To become a good shooter, you have to do three things: practice how to shoot, learn where the good shots are, and learn when to shoot.

Once I practiced enough to get down the fundamentals, I practiced to refine my skills so I could execute them without thinking. Once I refined my basic skills, I started to practice putting them together in effective combinations, like putting my shooting and dribbling together with fakes and moves to the basket.

Watch out for Michael's quickness. Try to get him off balance with jabs and fakes and get in position to shoot from the top of the key. I like to use my turnaround jump shot as an offensive weapon. If he plays on me, I'd back in, turn around, and shoot quickly.

Or maybe I'll just nail one."

21



80 UNA CARRERA EN TERCERA DIMENSIÓN

Algunos deben recordar que el juego **Rad Racer** viene con una opción para jugarse en tercera dimensión, efecto logrado con los “colores espectro” y duplicando las imágenes. Bien, aquí tienes la plantilla para que te hagas tus “***Magazilentes 3D***”, y así vivas esta pseudo-realidad.

Una lástima que el juego no incluyera unos lentes desechables, quizás ahora tendríamos una de esas subastas de locos en *e-bay*.

Instrucciones:

- Imprime la plantilla en una hoja blanca.
- Cálcala en cartón (el reverso de la caja de cereal, por ejemplo).
- Recórtala, incluyendo dos patitas y los cuadros rojo y azul de los lentes.
- Recorta y pega papel lustre rojo (izq) y azul (der) en las ventanas.
- Mete las patitas en las líneas punteadas (haciéndolas coincidir).
- La parte que dice “doblar” dóblala luego de insertarla. Pega para afianzar.
- ¡Listo!, ahora sí podrás insertarte en la realidad que los programadores quisieron que presenciásemos con esta única máscara en 3D, aunque no esperes grandes cosas: es **NES**, no **Virtual Boy**.

PD También los puedes usar en el juego “**3-D WorldRunner**”.





SUPER MARIO BROS SPECIAL



81 Poca gente sabe que en algún momento del pasado Mario se comercializó fuera del sistema **NES**, y no, no me refiero a la versión de ***Atari*** (que ya de entrada es cosa curiosa), sino del traslado que **Hudson Soft** hizo de este personaje para un computador de nombre **NEC PC-8801**.

El juego, que no poseía el algoritmo del avance horizontal u "scroll", figura como una rareza de su tiempo. Bueno, pues en fechas recientes se ha hecho una conversión al sistema **NES** mediante la emulación, dado que no es un producto con miras a comercializarse por **Nintendo**.

Este juego cuenta con todo el motor gráfico de **Super Mario Bros.**, pero con la organización de los mundos que **Hudson** hiciese de aquel viejo **Super Mario Bros. Special** de 1986.



En palabras de su servidor, esta sería una versión (o secuela) que tiene lugar entre el primer y segundo capítulo de las versiones Japonesas, pues se nota un progreso en su dificultad, pero sin llegar al grado de perversión de la segunda parte Japonesa (o "Lost Levels", como se explicó en la nota 60). El reto que se le administró, el respeto a los valores e items, y sus novedades en una justa medida, nos hacen ver porqué **Hudson** hace las cosas bien, sea cosechando frutas, verduras o controles de ***Famicom***, u hongos de crecimiento instantáneo.

82 DE NES A PC

Hace muchos años, en que no se sabía nada o poco de emulación, **Konami** quiso poner al alcance de todos los nerds de computadora (me cuento) todos los capítulos de **Castlevania** y **Contra** de **NES**: 5 joyas del sistema que llegaron o muy temprano o muy tarde según se le vea.



La manera de jugar estos juegos no era otra más que con un método de emulación... quizás estos fueron los primeros juegos en ser, literalmente, emulados. Y todo gracias al gran **Konami**.

HARDWARE EN TU NES 83



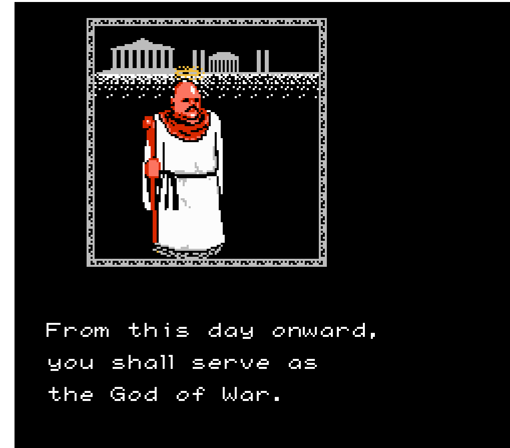
En **Adventure Island**, si consigues eliminar al mapache por la espalda, obtendrás un control de **Famicom**... ¿poco curioso dices?... quizás no sabías que **Hudson** vendió un control llamado **Joycard Sanusui SSS**, y que mejor forma de promocionarlo que con el mismo **Adventure Island**.

Y en Tom y Jerry, al llegar al nivel 4 vemos ¡un **NES**!.



Ahora sabemos porqué tanto traste volando por la casa, si Jerry solo quiere jugar ***Super Mario Bros***, pero Tom es el malvado rey de los Koopas de este cuento.

84 KARNOV



Karnov fue el primer Dios de la Guerra...
y solo por escupir fuego como dragón.

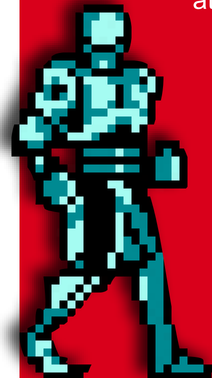
85 BATMAN



El juego de **BATMAN** está basado en la película... o eso se supone por los cinemas display, porque en realidad ni en la película, ni en la historieta (salvo el Joker) hay vínculo alguno con este juego.

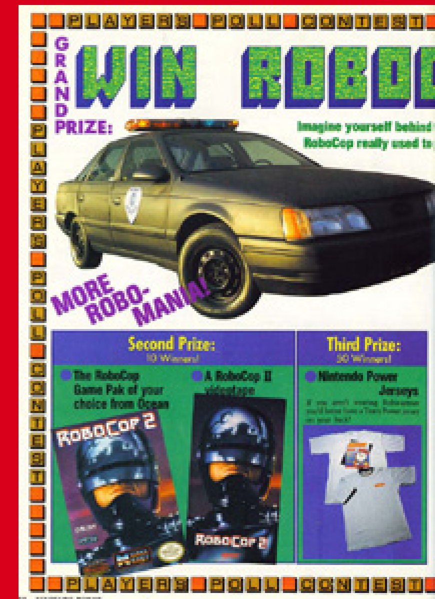
Pese a esa atenuante, el juego es digno de empezarse, jugarse, disfrutarse, odiarse, quererse, reír-lo, llorar-lo, contentarse, descontentarse, mirarse, terminarse...

86 PARA SERVIR Y PROTEGER



El Taurus de Robocop se rifó (con todo y reja ataja-maleantes) en un concurso de **Nintendo Power**.

Dime si eso no es jugar con poder... o tener la ley de Murphy de tu lado.



87 MC KIDS SIN "HAPPY MEALS"



El juego **M.C. KiDS** (según lo relata Gregg Iz-Tavares) fue patrocinado por la cadena de comida rápida Mc Donald's, empresa que iba a promocionarlo en los "Happy Meals"; cada día se venden un millón de "Happy Meals", y como la promoción estaría durante 30 días, eso supondría que 30 millones de anuncios del juego serían repartidos. Extrañamente, la publicidad nunca se llevó a cabo, por lo que no mucha gente conoció este gran juego.

89 CAPCOM VS CAPCOM

Megaman le arrebató a **Captain Commando** el título oficial de mascota.

Dicen que por eso se armó la rebambaramba de **Marvel VS Capcom**.



VS



¿Tú a quién le vas?



88

CONSOLA VIRTUAL



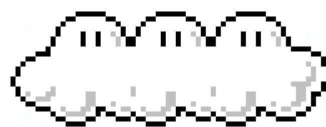
Cuenta la leyenda que el número 8 es, para los Japoneses y algunos otros numerólogos, símbolo de regeneración e infinito.

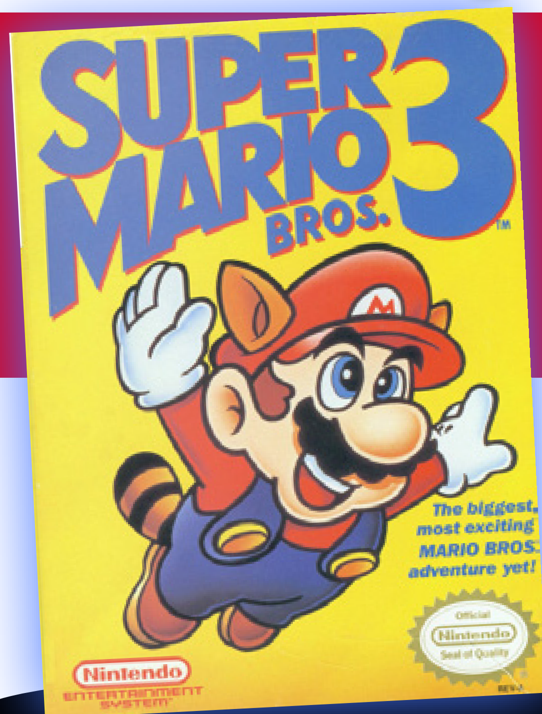
Es por eso que ***Donkey Kong***, ***Mario, Kirby***, ***Little Mac***, ***Link***, ***Kid Icarus***, ***Samus***, y una moto de ***Excite Bike***, son solo 8 de los protagonistas que encontrarás en el centro de descargas para la consola **Wii**, descargas que, para suerte de muchos de nosotros, vinieron a darle un segundo capítulo a la consola **NES**.

¿Cuál es el juego más descargado?... ***Super Mario Bros. 3*** a la cabeza, con un cálculo aproximado de 1 millón de descargas.

No soy tan optimista, pero ojalá que siempre haya **NES**.

Un fenómeno llamado: Super Mario Bros. 3





90

Inmersos en el gran mercado de la especulación, proyectos y secuelas se anuncian incluso con años de antelación, con intrincados e innovadores teoremas mercadológicos, pero ayer, cuando al mundo Occidental arribaba Super Mario Bros. 2 en forma (digamos) algo engañosa (por ser copia del juego Japonés **Doki Doki Panic)**, Super Mario Bros. 3 era un bloque con una interrogante flotando en el aire. Pero como dicen que no hay plazo que no se cumpla, llegó el día del lanzamiento de Super Mario Bros 3, ¡con todo y cola que seguirle pisando!

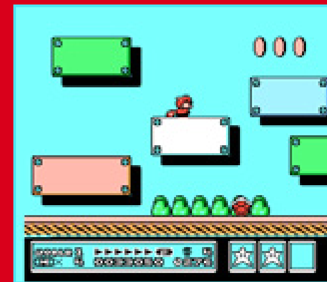
Iniciamos el juego y... ¡mira el mapa!, ese toque de bienvenida nos hacía sentir atraídos inevitablemente para comenzar a jugarlo <<¿y esa hoja, acaso es otoño?... ¡mira!, ¡que simpática cola y orejas le han salido a Mario!, ¿qué sigue?, no me digan que volará... ¡oh cielos!, ¡ciertamente Mario vuela!>>. Pero **Mario** y los **Cheep Cheep** no eran lo único que volaba: grandes barcos flotaban entre nubes, cargados de cañones, sopletes, y los ¡¡septillizos de Bowser!!, quien por cierto regresa mejor alimentado y con la guardia bien puesta (y como siempre, sediento del amor de la princesa).

Las monedas ya no solo hacían vidas: las hacíamos coincidir y nos hartábamos de ellas para descubrir secretos. Y si el traje para volar parecía poco, también Mario era capaz de transformarse en Martillero, con un caparazón para absorber las bolas de fuego de nuevos enemigos, así también el traje de rana, un traje muy torpe para la tierra, pero infaltable para el agua.

Y así, hay tantísimas cosas por decir sobre el gran juego que es considerado la cima del sistema, que a más de 20 años de su aparición sigue vendiéndose como pan caliente.

91, 92, 93

Las tres flautas mágicas



Agáchate en este bloque blanco (del Mundo 1-3) hasta que caigas detrás del escenario, enseguida avanza hacia la derecha hasta que alguien te la regale.

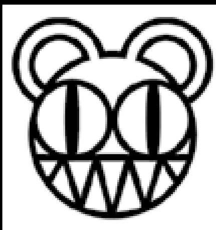


En el primer castillo del juego, cuando llegues a esta tortuga de roca, encarrérate para volar hacia la parte arriba-derecha de donde está el signo de interrogación. Cuando topes con pared oprime arriba y hallarás la segunda flauta.



En el Mundo 2 rompe con el martillo la roca de la esquina superior derecha del mapa. En este terreno oculto hallarás a unos Fiery Brothers, y al vencerlos obtendrás la tercera flauta.

94 CHOMP CHOMP





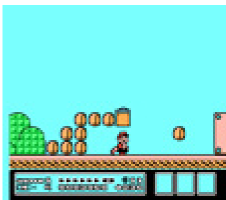
Es una mera coincidencia, pero uno no puede evitar recordar al Chomp Chomp de SMB3 mientras mira al dientudito de “These are my twisted words” de Radiohead.

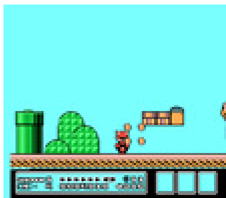
Y hablando de la bola encadenada mordelona, ¿dijiste que te gustaría ver sus cadenas caer?... entonces espera 110 segundos frente a él, y serás testigo de su libertad.

Sí, **SMB3** no dejará de sorprendernos.



95 BARCO FANTASMA





Para obtener el barco de monedas debes tener los 2 dígitos del contador de monedas iguales: 11, 22, 33, 44, etcétera.

Enseguida tus puntos deben terminar con la decena de estas monedas, por ejemplo, si tienes 11 monedas, entonces tu puntuación debe terminar en 10. Te recomiendo que lo hagas en el primer nivel del juego, usando Mario mapache para que puedas destruir bloques con la cola.

Por último, debes detener el tiempo en número “par”, para que no se altere la puntuación, y si todo esto coincide entonces cuando vuelvas al mapa verás que el koopa que se pasea libremente será convertido en un barco fantasma repleto de monedas.

No olvides sacar la vida secreta indicada en las fotos.

Este barco solo aparece en los mundos 1, 3, 5, y 6, en el resto de los mundos no funciona.

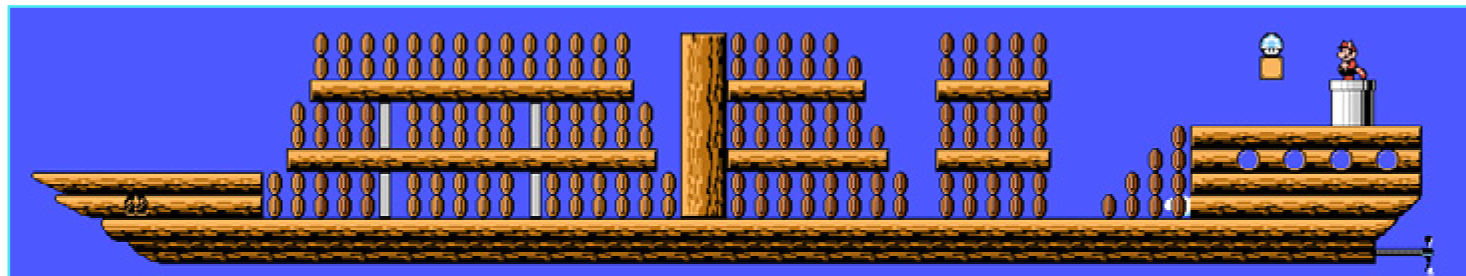
¿Contaste 88 monedas del lado izquierdo, y 80 del derecho?... ¡te la bañas Miyamoto!



Si lo haces bien, el koopa cambiará a un barco blanco



Antes de meterte al tubo descubre y cómete esta vida



96

No nos podemos despedir sin antes recordarte que en **Contra**, **Super C**, o **Life Force**, puedes hacer el código konami para obtener 30 vidas (bueno, en **Super C** son solo 10).



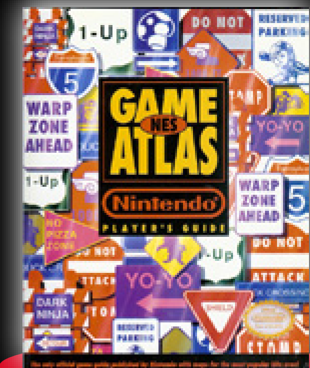
Pero eso no es lo que quería recordarte, sino que si juegas a dobles y te terminas tu ración de vidas, podrás robar vidas a tu compañero oprimiendo el botón **A**. Hazlo rápido o tu compañero te caerá en la movida.

Ahora si que como dice el padre: juntos hasta que la muerte los separe.

Entonces qué: ¿nos echamos unas carreritas en la cascada?

97 EL ENIGMÁTICO 18

NES GAME ATLAS es una de las mejores revistas de **NES** que se hicieron para 18 de los mejores juegos del sistema, que en su conjunto desplazaron la miserable cantidad de 50 millones de copias.



Viene el detalle macabro: **Super Mario Bros 3** vendió 18 millones de cartuchos por sí solo, siendo el juego más vendido de la consola.

¿Será por eso que los japoneses le apuestan tanto al 8?

98 SUPER MARIO BROS.

Se nos va acabando el trago, así que vayamos cerrando la velada con otro detalle del mundo fontanero.

No conforme con que Mario ha opacado la imagen de su hermano Luigi, en **Super Mario Bros**, al estar jugando a dobles, el primer jugador (o sea Mario) podrá poner pausa cuando el segundo jugador esté jugando, y hartarlo a su completo antojo.

¡Éntrale carnalito!





99

Y hablando de lobos soplarines, no hay mejor broche para este primer tomo que recordar el soplido a los cartuchos, ese que salía con todo y baba para aguadar la mugre, y así poder seguir jugando. ¿Quien no tuvo un amigo que hasta los hacía silbar?...

Lo sentimos mucho CD, pero contigo no nos sentimos como lobo feroz.

¡Loa al viejo cartucho de **NES**!



